

Ralf Brinkhoff
Dipl. Sozialarbeiter
Spielpädagoge/Deeskalationstrainer
Lehrtrainer der Gewaltakademie Villigst

Resiek 28 | 32584 Löhne | 0171 9527478 |
www.spielpaedagoge.de | E-Mail: ralfbrinkhoff@t-online.de

Spiele ohne (viel) Material

Bei der pädagogischen Arbeit mit Kinder- oder Jugendgruppen ist es gelegentlich erforderlich, ein Spiel einzusetzen, das ohne umfangreiche Vorbereitung und ohne zusätzlichen Materialaufwand spontan durchgeführt werden kann. Solche Spiele können dazu beitragen, einen Ausgleich zu schaffen und beispielsweise die Konzentration der Teilnehmenden wiederherzustellen. Im Folgenden werden einige bewährte und von mir gern gespielte Spiele vorgestellt, die sich für diesen Zweck besonders eignen.

Spiel: Achterbahnfahrt

Ein schönes Bewegungsspiel, das zur Auflockerung eingesetzt werden kann

Die Mitspielenden stellen sich hintereinander auf und bewegen sich in Form einer „Acht“ im Raum. Dabei können sich während der Fahrt die Geschwindigkeit oder die Körperhaltung ändern.

Beispiel: Wenn eine Kurve gefahren wird, lehnen sich alle in Fahrtrichtung nach links oder rechts.

Muss die Achterbahn einen Anstieg fahren, verlangsamt sich die Fahrt.

Wie die Fahrt sich gestaltet, bestimmt die erste Person in der Reihe. Nach einer festgelegten Fahrzeit wechselt die Person.

Tipp: Die erste Fahrt sollte beispielhaft von der Spielleitung mit den Mitspielenden durchgeführt werden, um zu zeigen, wie gefahren werden kann.

Spiel: Fantasiervolle „Zukunftsmaschine“ bauen

Ein darstellendes Spiel, das die Kreativität und Fantasie fördert

Alle Mitspielenden stehen oder sitzen zusammen. In der Mitte des Raumes soll gemeinsam eine Maschine mit allen Teilnehmenden gebaut werden.

Beispiel: „Ideenfindungsmaschine“ zur Gestaltung der Freizeit

Eine erste Person geht in die Mitte und beginnt, eine Bewegung zu machen, die zu dieser Maschine passen würde. Anschließend stellen sich die restlichen Mitspielenden nacheinander mit einer neuen Bewegung oder auch einem typischen Geräusch dazu, bis alle Mitspielenden ein Teil der Maschine sind.

Abschluss: Zum Abschluss kann jede Person erzählen, welche Funktion (z.B. Freizeitidee) sie an der Maschine verkörpert hat.

Spiel: Wie zwei sich finden

Ein Spiel als Übung zur Wahrnehmung und Achtsamkeit

Es werden Paare gebildet. Jedes Paar überlegt sich ein gemeinsames Geräusch.

Die Paare bestimmen dann, wer „das Geräusch“ macht und wer „suchen“ möchte.

Die Suchenden stellen sich nebeneinander auf und drehen sich um.

Die anderen Personen verteilen sich weiträumig im Raum.

Auf ein Startzeichen drehen sich die Suchenden mit geschlossenen Augen um, suchen ihre Partnerin/ihren Partner, die nun beginnen, das vereinbarte Geräusch fortlaufend zu machen.

Sobald sich ein Paar gefunden hat, endet das Geräusch.

Haben sich alle gefunden, dann wechseln die Rollen und ein neues Geräusch wird ausgewählt.

Ralf Brinkhoff
Dipl. Sozialarbeiter
Spielpädagoge/Deeskalationstrainer
Lehrtrainer der Gewaltakademie Villigst

Resiek 28 | 32584 Löhne | 0171 9527478 |
www.spielpaedagoge.de | E-Mail: ralfbrinkhoff@t-online.de

Spiel: Ich bin dann mal Chef*in

Ein Bewegungsspiel mit auflockernder Wirkung

Eine Person bekommt einen Hut oder andere Kopfbedeckung aufgesetzt.

Diese Person überlegt sich nun eine besondere Gangart oder Bewegung, die alle imitieren.

Dann gibt sie den Hut weiter und die betreffende Person, die nun die Kopfbedeckung aufgesetzt bekommen hat, macht eine neue Bewegung. So wird das Spiel fortgesetzt.

Tipp: Es kommt nicht selten vor, dass die Kopfbedeckung nicht weitergegeben wird. Dann hilft die Regel:

Wenn die Spielleitung ein Zeichen gibt, muss die Kopfbedeckung abgegeben werden.

Steht keine Kopfbedeckung zur Verfügung? Auch kein Problem. Dann kann eine mit den Händen improvisiert. Ein Schal tut es natürlich auch. Oder ein umgehängtes Band.

Spiel: Komm mir nicht zu nah!

Ein Bewegungs- und Reaktionsspiel

Eine Person dreht sich um, so dass sie die anderen Mitspielenden nicht sehen kann.

Alle anderen stehen in einer gewissen Entfernung in einer Reihe nebeneinander und versuchen nun, möglichst nah an die Person heranzukommen.

Sie dürfen sich so lange (langsam) bewegen und anschleichen, bis sich die eine Person umdreht.

Wer sich dann noch bewegt, muss zum Ausgangspunkt zurück. Wer zurückgehen muss, bestimmt die sich umdrehende Person.

Wird sie nach einer gewissen Zeit von einer Person berührt, wechseln die Rollen und das Spiel beginnt wieder neu.

Spiel: Orientierungshilfen

Ein Wahrnehmungs- und Kooperationsspiel

Die Gruppe teilt sich.

Eine Hälfte stellt sich kreuz und quer im Raum auf und gestaltet so „einen Wald mit Bäumen“. Die andere Hälfte steht mit dem Blick abgewandt zum „Wald“ und hat die Augen geschlossen. Die Gruppe mit den geschlossenen Augen muss nun versuchen, (vorsichtig) durch den „Wald“ zu gehen, ohne jemanden anzustoßen oder mit einem Baum zu kollidieren.

Die „Bäume“ dürfen leise Geräusche machen, um den Mitspielenden eine Orientierungshilfe zu sein. Sie dürfen die Mitspielenden aber nicht berühren, um auf dem Weg zu bleiben.

Sind alle auf der anderen Seite angekommen, wechseln die Rollen.